



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN  
BARANG AQUASCAPE PADA TOKO AQUAMARINE  
BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**

**MOCHAMAD ASROR AMINUDIN**

**1010512010**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”**

**JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**2015**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN  
BARANG AQUASCAPE PADA TOKO AQUAMARINE  
BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**

**MOCHAMAD ASROR AMINUDIN**

**1010512010**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “ VETERAN”**

**JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**2015**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Mochamad Asror Aminudin  
NRP : 1010512010  
Tanggal : 14 Agustus 2015

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 14 Agustus 2015

Yang Menyatakan



( Mochamad Asror Aminudin )

## **PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mochamad Asror Aminudin  
NRP : 1010512010  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN BARANG AQUASCAPE PADA TOKO AQUAMARINE BERBASIS WEBSITE**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih, media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 14 Agustus 2015

Yang Menyatakan,



(Mochamad Asror A)

## PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Mochamad Asror Aminudin  
NRP : 1010512010  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Barang  
Aquascape Pada Toko Aquamarine Berbasis  
Website

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Bambang Tri W, S.Kom, M.Si

Ketua Penguji



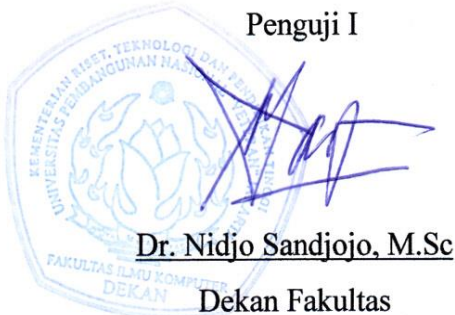
Tri Rahayu, S.Kom, MM

Penguji I



Rio Wirawan, S.Kom, MMSi

Penguji II (Pembimbing)



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc  
Dekan Fakultas



Ati Zaidiah, S.Kom. M.TI

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 28 Juli 2015

# **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN BARANG AQUASCAPE PADA TOKO AQUAMARINE BERBASIS WEBSITE**

**Mochamad Asror Aminudin**

## **Abstrak**

Perkembangan di bidang teknologi informasi membuat banyak perusahaan untuk mulai mengembangkan sistem yang ada dengan menggunakan teknologi informasi. Penelitian ini dirancang untuk membuat suatu aplikasi pemesanan atau order barang di toko aquamarine. Pembangunan aplikasi pemesanan barang berbasis web pada toko aquamarine dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dan untuk mendapatkan informasi mengenai barang aquascape yang di jual dan memudahkan dalam melakukan pemesanan melalui media internet. Desain penelitian yang digunakan bersifat deskriptif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi sumber data primer yaitu dengan cara observasi dan wawancara, sedangkan sumber data sekunder yaitu dengan cara melihat dokumen-dokumen. Metode pendekatan yang digunakan terstruktur dan metode pengembangan system informasi pemesanan barang berbasis web dibuat dengan menggunakan metode PIECES. Dengan adanya aplikasi pemesanan barang berbasis web dapat mengatasi salah satu permasalahan dalam hal pemesanan dimana konsumen harus melakukan pemesanan secara langsung apabila berada di wilayah berbeda atau jauh. Aplikasi berbasis web ini menggunakan bahasa PHP sebagai bahasa pemrograman. Dengan adanya aplikasi pemesanan barang berbasis web ini diharapkan akan membantu pihak toko dan konsumen dalam proses transaksi pemesanan.

**Kata kunci** : Sistem informasi berbasis web, PHP , Pemesanan barang.

# **DESIGN AN INFORMATION SYSTEM ORDERING ITEM AQUASCAPE IN STORES AQUAMARINE WEB-BASED**

**Mochamad Asror Aminudin**

## **Abstract**

Development in information technology has made many companies to start developing the existing system by using information technology. This study was designed to make a reservation application or order item in the Aquamarine Store. Development of a web-base application ordering item in Aquamarine Store crated with the aim to facilitate the user and to obtain information about aquascape item are sold and ease in making reservation via the internet. The study design use descriptive with data collection techniques used include the primary data source that is by observation and interviews, while the secondary dara source that is by seeing the documents. The method used a structured and method of information system development of web-based ordering product made using methods PIECES. With the application of web-based oredering item can overcome one of the problems in terms of bookings where the consumer must place an order directly if located in a different region or far away. This web-based application using PHP language as a programming language with the application of web-based ordering item is expected to help the store and consumers in the proceses of booking transactions.

**Keywords** : Web-based information system, PHP, Booking items.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini yang dilaksanakan sejak Januari 2015 ini adalah Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Barang Aquascape Pada Toko Aquamarine Berbasis Website. Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Rio Wirawan, S.Kom, MMSI selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran yang sangat bermanfaat.

Disamping itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada ayah dan ibu serta seluruh keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan penulis semangat dan doa. Penulis juga sampaikan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Jakarta, 28 Juli, 2015

Penulis

.....



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
I.1. Latar Belakang .....	1
I.2. Rumusan Masalah .....	2
I.3. Ruang Lingkup .....	2
I.4. Maksud Dan Tujuan.....	2
I.5. Manfaat Penelitian .....	3
I.6. Luaran Yang Diharapkan .....	3
I.7. Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
II.1. Pengertian Sistem.....	5
II.2. Pengertian Informasi.....	5
II.3. Pengertian Perancangan Sistem.....	6
II.4. Pengertian Sistem Informasi.....	7
II.5. Pengertian Pemesanan.....	7
II.6. Pengertian MySQL.....	7
II.7. Pengertian PHP.....	8
II.8. Pengertian UML.....	10
II.9. Pengertian Aquascape.....	11
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b>	
III.1. Kerangka Berfikir .....	12
III.2. Metode Penelitian .....	12
III.3. Waktu dan Tempat Penelitian.....	14
III.4 Alat Bantu Penelitian.....	14
III.5 Tahapan Kegiatan.....	15
<b>BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	
IV.1. Objek Penelitian .....	16
IV.2. Dokumen Berjalan .....	18
IV.3. Prosedur Sistem Berjalan .....	19
IV.4. Analisa Berorientasi Objek Sistem Berjalan.....	19

IV.5. Analisa Use Case Yang Berjalan.....	21
IV.6. Analisa Permasalahan .....	23
IV.7. Analisa Kebutuhan Informasi.....	24
IV.8. Perancangan Sistem Usulan.....	25
IV.9. Sistem Usulan.....	26
IV.10. Perancangan Antar Muka (User Interface) .....	44
IV.11. Kofigurasi Sistem.....	46

## **BAB V PENUTUP**

V.1. Kesimpulan.....	47
V.2. Saran .....	47

DAFTAR PUSTAKA


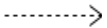

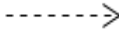



LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP





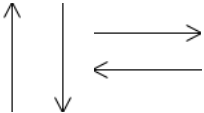
## DAFTAR SIMBOL

### Unified Modeling Language

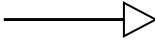

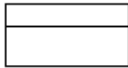


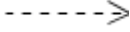

#### Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.


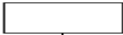
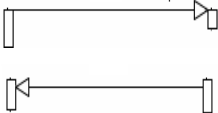
## Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Control Flow</i>	Digunakan untuk menghubungkan action satu dengan action lain

## Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

## Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau suatu perangkat yang sedang berinteraksi dengan sistem
2	 A vertical dashed line extends downwards from the bottom center of the box.	<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahapan Kegiatan .....	15
Tabel 2. Deskripsi Tugas .....	17
Table 3. Dokumen Masukan Berjalan .....	18
Table 4. Dokumen Keluaran Berjalan .....	18
Table 5. Simpanan Data Berjalan .....	18
Tabel 6. Identifikasi Objek .....	19
Table 7. Identifikasi Class .....	20
Table 8. Hubungan Class dan Objek.....	20
Table 9. Use Case Diagram melakukan pesanan .....	21
Tabel 10. Use Case Diagram laporan .....	22
Table 11. Use Case Diagram skenario Pembayaran .....	22
Table 12. Use Case Diagram skenario login.....	29
Table 13. Use Case Diagram skenario registrasi.....	29
Tabel 14. Use Case Diagram skenario melihat daftar barang.....	30
Tabel 15. Use Case Diagram skenario pemesanan.....	30
Tabel 16 Use Case Diagram skenario laporan.....	31
Tabel 17. Struktur file.....	39
Tabel 18. Struktur file konsumen.....	41
Tabel 19. Struktur file admin.....	41
Tabel 20. Struktur file barang.....	41
Tabel 21. Struktur file pesanan.....	42
Tabel 22. Rancangan Masukan.....	43
Tabel 23. Rancangan Keluaran.....	44
Tabel 24. Perangkat Keras.....	46
Tabel 25. Perangkat Lunak.....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Flowchart</i> Metodelo Penelitian .....	12
Gambar 2. Struktur Organisasi .....	17
Gambar 3. <i>Use Case Diagram</i> Berjalan .....	21
Gambar 4. <i>Use Case Digram</i> Usulan .....	28
Gambar 5. <i>Activity Diagram</i> registrasi konsumen .....	32
Gambar 6. <i>Activity Diagram</i> Login .....	33
Gambar 7. <i>Activity Diagram</i> kelola data barang .....	34
Gambar 8. <i>Activity Diagram</i> Pemesanan barang .....	35
Gambar 9. <i>Class Diagram</i> .....	36
Gambar 10. <i>Diagram Sequence</i> registrasi .....	37
Gambar 11. <i>Diagram Sequence</i> login .....	37
Gambar 12. <i>Diagram Sequence</i> kelola barang .....	38
Gambar 13. <i>Diagram Sequence</i> Pemesanan. ....	38
Gambar 14. <i>Deployment Diagram</i> .....	39
Gambar 15. <i>Struktur Direktori</i> .....	40
Gambar 16. Rancangan Program .....	40
Gambar 17. Halaman Menu Utama .....	44
Gambar 18. Halaman Login User.. .....	45
Gambar 19. Halaman menu utama admin .....	45



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A-1	Data Karyawan
LAMPIRAN A-2	Data Pesanan
LAMPIRAN B-1	Bukti Pemesanan
LAMPIRAN B-2	Laporan Pesanan
LAMPIRAN C-1	Tabel Admin
LAMPIRAN C-2	Tabel Konsumen
LAMPIRAN C-3	Tabel Barang
LAMPIRAN C-4	Tabel Pesanan
LAMPIRAN D-1	Form Login
LAMPIRAN D-2	Form Pesanan
LAMPIRAN D-3	Form Registrasi
LAMPIRAN D-4	Form Barang
LAMPIRAN E-1	Laporan Bukti Pesanan
LAMPIRAN E-2	Laporan Data Konsumen
LAMPIRAN E-3	Laporan Barang